



BEAVIS AND BUTT-HEAD™

BUNGHOLE IN ONE™

CREATED BY
MIKE JUDGE



ENGLISH • FRANÇAIS • DEUTSCH • ITALIANO • ESPAÑOL







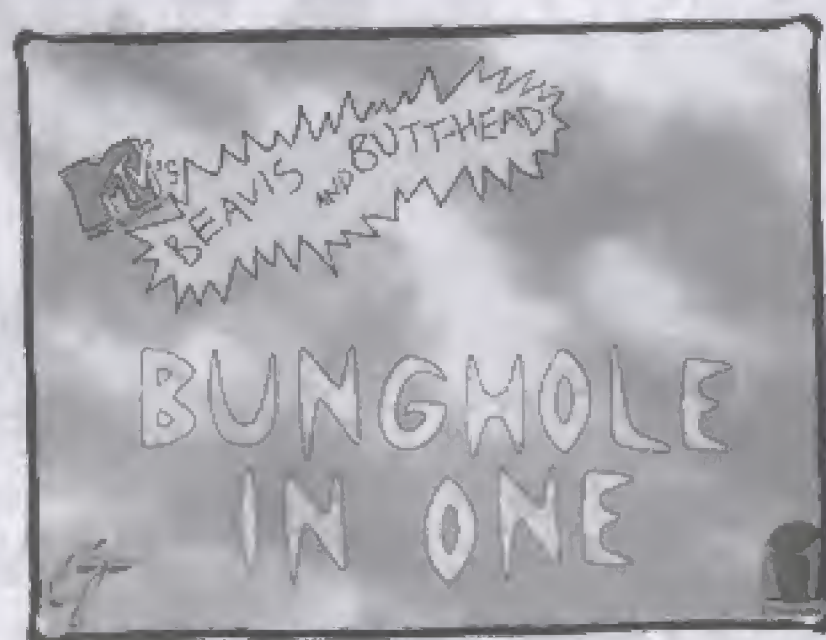
MINIMUM CONFIGURATION	2
GETTING STARTED	2
MENUS	3
PLAYING THE GAME	4
TECHNICAL SUPPORT	6

MINIMUM CONFIGURATION

GETTING STARTED



- 133 MHZ PENTIUM
- 16 MB RAM
- WINDOWS® 95, 98 OR WINDOWS® NT 4.0
- 50 MB HARD DRIVE SPACE
- 4X CD ROM DRIVE
- DIRECTDRAW-COMPATIBLE VIDEO CARD WITH 2MB VIDEO MEMORY
- DIRECTSOUND-COMPATIBLE SOUND CARD



INSTALLING THE GAME

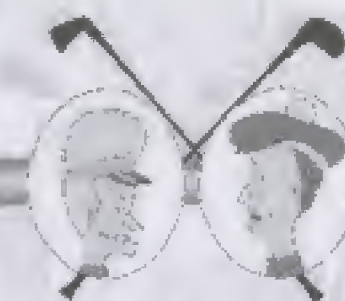
INSERT THE CD-ROM INTO YOUR DRIVE. THE INSTALLATION PROGRAM SHOULD START AUTOMATICALLY. IF IT DOESN'T, DOUBLE-CLICK ON YOUR "MY COMPUTER" ICON, THEN DOUBLE-CLICK ON YOUR CD-ROM DRIVE ICON (THERE SHOULD BE A PICTURE OF BEAVIS ON IT). FINALLY, DOUBLE-CLICK ON THE "SETUP" ICON TO INSTALL THE GAME. FOLLOW THE DIRECTIONS FOR A "TYPICAL" INSTALLATION.

RUNNING THE GAME

CLICK THE START BUTTON IN THE LOWER LEFT CORNER OF THE SCREEN. CHOOSE THE "PROGRAMS" FOLDER, THEN THE "BEAVIS & BUTT-HEAD" FOLDER, THEN CHOOSE THE "BUNGHOLE IN ONE" ICON.



MENUS



THE START MENU

START THE GAME: STARTS THE GAME.

OPTIONS: LETS YOU ADJUST THE VOLUME FOR THE PLAYERS' VOICES, THE MUSIC, AND THE SOUND EFFECTS. ALSO LETS YOU SET HOW LONG THE PLAYERS' WORDS STAY ON YOUR SCREEN.

BEST SCORES: SHOWS THE BEST PLAYERS AND THEIR SCORES.

CREDITS: SHOWS YOU WHO MADE THIS EXCELLENT GAME.

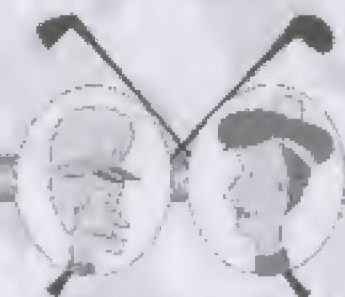
QUIT: EXITS THE GAME.



THE PLAYER SELECT SCREENS

AFTER CHOOSING "START THE GAME" FROM THE START MENU, YOU'LL HAVE TO TELL THE GAME HOW MANY PEOPLE WILL BE PLAYING. (UP TO 4 PEOPLE CAN PLAY AT ONCE.) THEN, THE GAME WILL ASK YOU TO CHOOSE WHICH CHARACTERS TO USE. EACH PLAYER IN TURN SELECTS A CHARACTER. PRESS THE LEFT-POINTING ARROW ON THE SCREEN IF YOU CHANGE YOUR MIND OR IF YOU MAKE A MISTAKE.





PLAYING THE GAME

THE PAUSE MENU

PRESSING F1 DURING GAMEPLAY WILL PAUSE THE GAME, AND BRING UP THE PAUSE MENU. THERE, YOU'LL HAVE THE FOLLOWING OPTIONS:

RESUME: RETURNS TO GAMEPLAY.

OPTIONS: ALLOWS YOU TO SET SOUND EFFECT AND VOICE VOLUMES, AS WELL AS CHANGE THE TEXT DISPLAY SETTINGS.

RESTART GAME: BEGINS PLAY BACK IN THE OPENING SCENE.

QUIT TO WINDOWS: EXITS THE GAME.

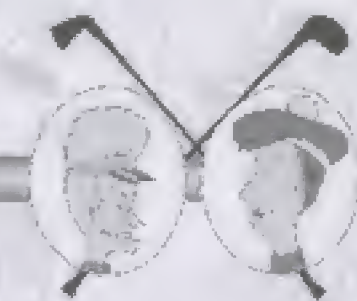


OVERVIEW

THE OBJECT OF BUNGHOLE IN ONE IS TO FINISH ALL 18 HOLES WITH THE LOWEST SCORE POSSIBLE. THERE ARE TRAPS ON SOME OF THE HOLES THAT COST YOU A STROKE AND PUT YOUR BALL BACK WHERE IT CAME FROM. (TRY TO AVOID THESE.) SOME HOLES CAN BE FINISHED WITH A SINGLE SHOT... YOU'LL KNOW YOU'RE GOOD WHEN YOU CAN SINK AT LEAST ONE HOLE-IN-ONE PER GAME. WHEN PLAYING WITH 2-4 GOLFERS, EACH PLAYER'S BALL STAYS ON THE COURSE UNTIL IT'S DROPPED IN THE HOLE. KEEP IN MIND THAT YOU CAN KNOCK OTHER PLAYERS' BALLS AROUND WITH YOUR BALL DURING YOUR TURN... THIS IS HANDY WHEN YOU WANT TO MAKE AN OPPONENT'S SHOT EVEN MORE DIFFICULT THAN IT ALREADY IS.



PLAYING THE GAME



FLY-THROUGH

BEFORE STARTING THE HOLE, YOU'LL BE TREATED TO A FLY-THROUGH OF THE COURSE, ALLOWING YOU TO GET THE "LAY OF THE LAND." TO SKIP THE FLY-THROUGH, PRESS THE ESC KEY.

PUTTING

WHEN IT'S YOUR TURN TO PUTT, YOUR CHARACTER WILL BE HIGHLIGHTED IN THE SCOREBAR, AND HE'LL BE IN AN EXTRA-LARGE BOX. THE BORDER AROUND THE BOX WILL MATCH THE COLOR OF YOUR BALL. ALSO, THE GAME WILL HOME IN ON YOUR BALL WITH THE "BALL FINDER" ANIMATION.

TO PUTT, MOVE THE MOUSE OVER THE BALL, AND HOLD THE LEFT MOUSE BUTTON DOWN. WHILE HOLDING THE BUTTON DOWN, DRAG THE CURSOR AWAY FROM THE BALL. THIS WILL SHOW THE AIMING LINE. RELEASE THE MOUSE BUTTON TO SHOOT THE BALL. THE BALL WILL HEAD OFF IN THE OPPOSITE DIRECTION OF THE AIMING LINE. THE LONGER THE LINE, THE HARDER THE SHOT. TO CANCEL THE SHOT, CLICK THE RIGHT MOUSE BUTTON BEFORE LETTING GO OF THE LEFT MOUSE BUTTON.

IF YOU WANT TO SEE A DIFFERENT PART OF THE HOLE, YOU CAN SCROLL THE SCREEN AROUND BY MOVING THE CURSOR TO THE EDGE OF THE SCREEN.

SCORE BAR

ON THE LEFT OF THE SCREEN IS A SCOREBAR. IT SHOWS THE OTHER PLAYERS, THE HOLE YOU'RE PLAYING, THE PAR, AND THE NUMBER OF SHOTS EVERYBODY HAS TAKEN. TO HIDE THE SCOREBAR, CLICK ON THE ARROW TO THE RIGHT OF THE BAR. IF YOU WANT TO BRING THE BAR BACK, CLICK ON THE ARROW AGAIN.

SCORE-CARD

TO SEE HOW THE GAME IS SHAPING UP, HOLE-BY-HOLE, YOU CAN BRING UP THE SCORE-CARD. PRESS THE BUTTON WITH THE ICON OF A SCORE-CARD TO THE RIGHT OF THE SCORE-BAR.





TECHNICAL SUPPORT

IF YOU ENCOUNTER TECHNICAL PROBLEMS WITH THE GAME YOU SHOULD CALL THE TECHNICAL HELPLINE WHICH OPERATES BETWEEN THE HOURS OF 9AM AND 5.30PM, MONDAY - FRIDAY. PLEASE ENSURE THAT YOU ARE SITTING IN FRONT OF YOUR COMPUTER OR HAVE FULL DETAILS OF YOUR COMPUTER CONFIGURATION AND THE PROBLEM YOU ARE ENCOUNTERING WHEN YOU CALL.

ENGLISH SPEAKING CUSTOMERS CALL 01923 209145.

NOTE: PLEASE HAVE A COPY PRINTOUT OF YOUR CONFIG.SYS, AUTOEXEC.BAT AND SYSTEM DETAILS WHEN CONTACTING US. PLEASE ALSO HAVE A COPY OF YOUR SYSTEM'S MEMORY DETAILS. THIS CAN BE OBTAINED BY TYPING MEM THE MS-DOS PROMPT.



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran, jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



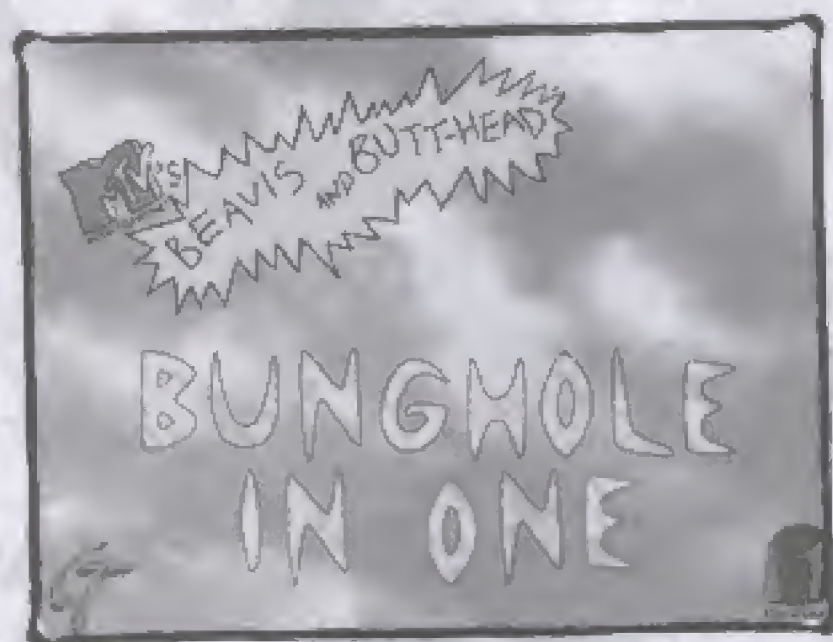
CONFIGURATION MINIMALE	2
POUR DÉMARRER	2
MENUS	3
POUR JOUER	4
ASSISTANCE TECHNIQUE	6

CONFIGURATION MINIMALE

POUR DÉMARRER



- PENTIUM 133 MHZ
- 16 MO DE RAM
- WINDOWS®95, 98 OU WINDOWS® NT 4.0
- 50 MO D'ESPACE DISQUE
- LECTEUR CD ROM QUADRUPLE VITESSE
- CARTE VIDÉO COMPATIBLE DIRECTDRAW AVEC 2 MO DE MÉMOIRE VIDÉO
- CARTE SON COMPATIBLE DIRECTSOUND



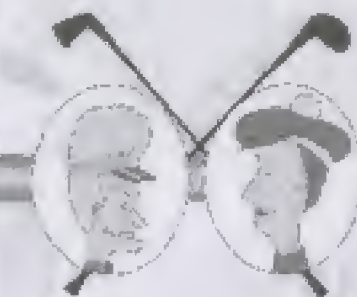
INSTALLATION DU JEU

INSÉREZ LE CD-ROM DANS LE LECTEUR. LE PROGRAMME D'INSTALLATION DEVRAIT S'EXÉCUTER AUTOMATIQUEMENT. SI CE N'EST PAS LE CAS, DOUBLE-CLIQUEZ SUR L'ICÔNE « POSTE DE TRAVAIL », PUIS SUR L'ICÔNE DE VOTRE LECTEUR CD-ROM (QUI DEVRAIT COMPORTER UNE IMAGE DE BEAVIS). ENFIN, DOUBLE-CLIQUEZ SUR L'ICÔNE 'SETUP' POUR INSTALLER LE JEU. SUIVEZ LES INSTRUCTIONS POUR UNE INSTALLATION « TYPIQUE ».

POUR EXÉCUTER LE JEU

CLIQUEZ SUR LE BOUTON DÉMARRER DANS LE COIN INFÉRIEUR GAUCHE DE L'ÉCRAN. CHOISISSEZ « PROGRAMMES » PUIS LE DOSSIER « BEAVIS & BUTT-HEAD », ET ENFIN L'ICÔNE « BUNGHOLE IN ONE ».





LE MENU DE DÉMARRAGE

START THE GAME (COMMENCER) : POUR COMMENCER À JOUER.

OPTIONS : POUR AJUSTER LE VOLUME DES JOUEURS, DES VOIX, DE LA MUSIQUE ET DES EFFETS SONORES. CE MENU VOUS PERMET ÉGALEMENT DE RÉGLER LE TEMPS PENDANT LEQUEL LES JOUEURS ET LES MOTS RESTENT À L'ÉCRAN.

BEST SCORES (MEILLEURS SCORES) : AFFICHE LES MEILLEURS JOUEURS ET LEURS SCORES.

CREDITS : AFFICHE LE NOM DES PERSONNES À L'ORIGINE DE CET EXCELLENT JEU.

QUIT (QUITTER) : POUR SORTIR DU JEU.



LES ÉCRANS DE SÉLECTION DES JOUEURS

UNE FOIS QUE VOUS AUREZ SÉLECTIONNÉ « START THE GAME » (COMMENCER) DANS LE MENU DÉMARRER, IL FAUDRA QUE VOUS CHOISSIEZ LE NOMBRE DE JOUEURS QUI VONT PARTICIPER À LA PARTIE (UN MAXIMUM DE 4 PERSONNES PEUVENT JOUER SIMULTANÉMENT). ENSUITE, LE JEU VOUS DEMANDERA DE CHOISIR LE PERSONNAGE QUE VOUS SOUHAITEZ UTILISER. CHACUN LEUR TOUR, LES JOUEURS CHOISISSENT UN PERSONNAGE. APPUYEZ SUR LA FLÈCHE POINTANT VERS LA GAUCHE SUR L'ÉCRAN SI VOUS CHANGEZ D'AVIS OU SI VOUS AVEZ COMMIS UNE ERREUR.





POUR JOUER

LE MENU DE PAUSE

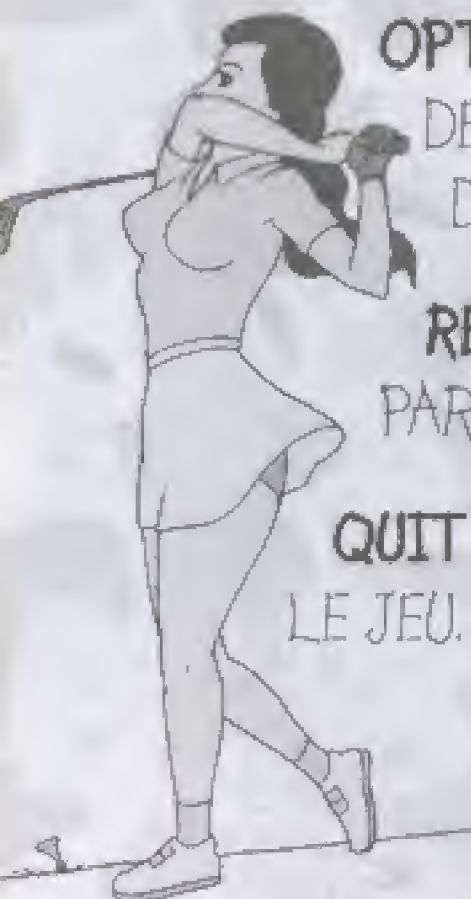
SI VOUS APPUYEZ SUR F1 PENDANT LE JEU, CELUI-CI SE METTRA EN PAUSE ET LE MENU DE PAUSE APPARAÎTRA À L'ÉCRAN. VOUS AUREZ ALORS LES OPTIONS SUIVANTES À VOTRE DISPOSITION :

RESUME (REPRENDRE) : REPRENDRE LA PARTIE.

OPTIONS : POUR RÉGLER LE VOLUME DES EFFETS SONORES ET DES VOIX ET POUR MODIFIER LES RÉGLAGES D'AFFICHAGE DU TEXTE.

RESTART GAME (REDÉMARRER LE JEU) : RELANCE LE JEU À PARTIR DE LA SCÈNE D'INTRODUCTION.

QUIT TO WINDOWS (QUITTER VERS WINDOWS) : POUR QUITTER LE JEU.

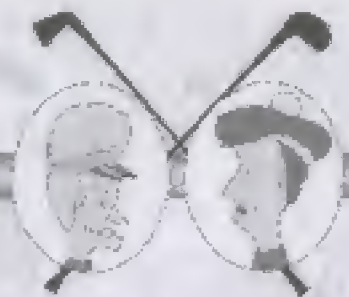


LES GRANDES LIGNES

DANS BUNGHOLE IN ONE, L'OBJECTIF EST DE TERMINER LES 18 TROUS AVEC LE SCORE MINIMUM. ESSAYEZ D'ÉVITER LES PIÈGES SUR CERTAINS TROUS QUI VOUS COÛTENT UN COUP ET REPLACENT LA BALLE À SON POINT DE DÉPART. VOUS POUVEZ TERMINER CERTAINS DES TROUS D'UN SEUL COUP... LORSQUE VOUS PARVIENDREZ À LE FAIRE AU MOINS UNE FOIS PAR PARTIE, VOUS POURREZ VOUS DIRE QUE VOUS ÊTES UN BON GOLFEUR. LORSQUE VOUS JOUEZ AVEC ENTRE 2 ET 4 GOLFEURS, LA BALLE DE CHAQUE JOUEUR RESTE SUR LE PARCOURS JUSQU'À CE QU'ELLE SOIT DANS LE TROU. N'OUBLIEZ PAS QUE VOUS POUVEZ REPOUSSER LES BALLES DES AUTRES JOUEURS AVEC LA VÔTRE LORSQUE C'EST VOTRE TOUR... PRATIQUE LORSQUE VOUS VOULEZ RENDRE LE COUP D'UN ADVERSAIRE ENCORE PLUS DIFFICILE QU'IL NE L'EST DÉJÀ.



POUR JOUER



APERÇU

AVANT DE COMMENCER UN TROU, VOUS POURREZ AVOIR UN APERÇU DE LA DISPOSITION DU PARCOURS. POUR COMMENCER DIRECTEMENT, APPUYEZ SUR LA TOUCHE ECHAP.

PUTTING

LORSQUE C'EST À VOUS DE PUTTER, VOTRE PERSONNAGE EST EN SURBRILLANCE DANS LA BARRE DES SCORES, ET SE TROUVE DANS UNE TRÈS GRANDE BOÎTE. LA BORDURE DE LA BOÎTE SERA DE LA MÊME COULEUR QUE VOTRE BALLE. DE PLUS, GRÂCE À L'ANIMATION « LOCALISATION DE LA BALLE », LA VUE SE CENTRERA SUR VOTRE BALLE. POUR PUTTER, PLACEZ LA SOURIS SUR LA BALLE ET MAINTENEZ LE BOUTON GAUCHE ENFONCÉ TOUT EN ÉLOIGNANT LE CURSEUR DE LA BALLE. UNE LIGNE VOUS INDIQUERA ALORS VOTRE TRAJECTOIRE DE TIR. RELÂCHEZ LE BOUTON DE LA SOURIS POUR FRAPPER LA BALLE. LA BALLE SE DIRIGERA DANS LA DIRECTION OPPOSÉE À LA LIGNE DE TRAJECTOIRE. PLUS LA LIGNE EST LONGUE, PLUS LE COUP EST PUISSANT. POUR ANNULER LE COUP, CLIQUEZ SUR LE BOUTON DROIT DE LA SOURIS AVANT DE RELÂCHER LE BOUTON GAUCHE.

SI VOUS SOUHAITEZ VOIR UNE PARTIE DIFFÉRENTE DU PARCOURS POUR CE TROU, VOUS POUVEZ FAIRE DÉFILER LE TERRAIN EN DÉPLAÇANT VOTRE CURSEUR SUR LES BORDS DE L'ÉCRAN.

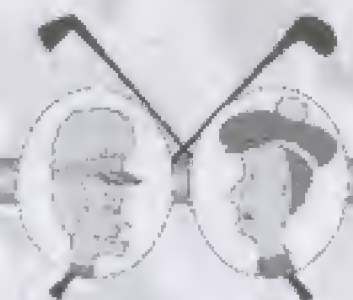
BARRE DES SCORES

LA BARRE DES SCORES SE TROUVE À GAUCHE DE L'ÉCRAN. ELLE AFFICHE LES AUTRES JOUEURS, LE TROU AUQUEL VOUS ÊTES PARVENU, LE PAR ET LE NOMBRE DE COUPS EFFECTUÉS PAR CHAQUE JOUEUR. POUR MASQUER LA BARRE DES SCORES, CLIQUEZ SUR LA FLÈCHE À DROITE DE LA BARRE. SI VOUS VOULEZ L'AFFICHER DE NOUVEAU, CLIQUEZ SUR LA FLÈCHE.

CARTE DES SCORES

POUR VOIR LA FAÇON DONT LE JEU PROGRESSE, TROU APRÈS TROU, VOUS AVEZ LA POSSIBILITÉ DE VOIR LA CARTE DES SCORES. APPUYEZ SUR LE BOUTON AFFICHANT L'ICÔNE D'UNE CARTE DES SCORES À DROITE DE LA BARRE DES SCORES.





ASSISTANCE TECHNIQUE

SERVICES CLIENTS:

CHER(E) CLIENT(E),

NOUS VOUS REMERCIONS D'AVOIR CHOISI L'UN DE NOS PRODUITS.

CE PRODUIT A ÉTÉ TESTÉ SUR LA PLUPART DES MICRO-ORDINATEURS EXISTANT ACTUELLEMENT EN FRANCE.

SI TOUTEFOIS VOUS RENCONTREZ DES DIFFICULTÉS DANS L'INSTALLATION DE CE JEU OU TOUT AUTRE PROBLÈME TECHNIQUE, VOUS POUVEZ NOUS **APPELER AU 01 41 06 59 96*** (DU MARDI AU SAMEDI DE 9 HEURES À 18 HEURES), OU BIEN MÊME VOUS CONNECTER SUR LE MINITEL **3615 GT INTERACTIVE*** OU SUR LE SITE WEB, **[HTTP://WWW.GTINTERACTIVE.COM](http://www.gtinteractive.com)**.

AVANT DE NOUS APPELER, PENSER À CONSULTER LE MANUEL UTILISATEUR QUI APPORTERA PEUT-ÊTRE LA RÉPONSE À VOTRE QUESTION EN QUELQUES SECONDES. VÉRIFIEZ LA CONFIGURATION DE VOTRE ORDINATEUR ET NOTEZ LES ÉVENTUELS MESSAGES D'ERREUR APPARUS SUR VOTRE ÉCRAN.

VOUS DÉSIREZ UNE AIDE POUR AVANCER DANS LE JEU, CONNAÎTRE LES ASTUCES, LES CODES ET LES SOLUTIONS, ET AUSSI DES INFOS SUR LES NOUVEAUTÉS DE GT INTERACTIVE ? VOUS VOULEZ DÉCOUVRIR LES JEUX ET CONCOURS ? DÉCOUVREZ-LES IMMÉDIATEMENT (24H/24 ET 7J/7) SUR LE 08 36 68 14 11, SUR LE MINITEL OU LE SITE WEB.

08 36 68 14 11*

3615 GT INTERACTIVE*

[HTTP://WWW.GTINTERACTIVE.COM](http://www.gtinteractive.com)

*(TARIF EN VIGUEUR AU 01/01/97, POUR LA FRANCE MÉTROPOLITAINE : 2,23 F/MN)

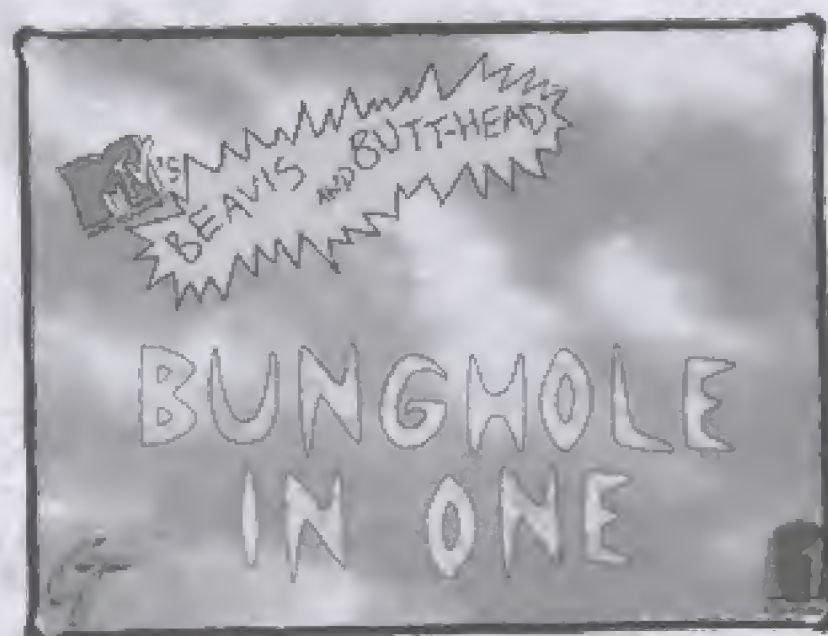


MINDESTVORAUSSETZUNGEN	2
VOR DEM SPIEL	2
MENÜS	3
DAS SPIEL	4
TECHNISCHE HILFE UND KUNDENSERVICE	6



MINDESTVORAUSSETZUNGEN

- 133 MHZ PENTIUM
- 16 MB RAM
- WINDOWS® 95, 98 ODER WINDOWS® NT 4.0
- 50 MB FREIER FESTPLATTENSPEICHER
- 4X CD ROM-LAUFWERK
- DIRECTDRAW-KOMPATIBLE VIDEOKARTE MIT 2MB SPEICHER
- DIRECTSOUND-KOMPATIBLE SOUNDKARTE



VOR DEM SPIEL

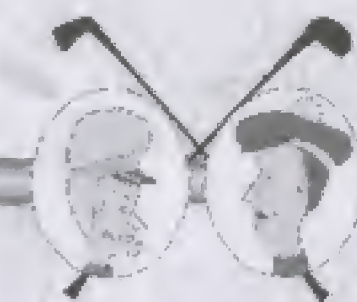
DAS SPIEL INSTALLIEREN

LEGE DIE CD-ROM IN DEIN CD-LAUFWERK EIN. DAS INSTALLATIONSPROGRAMM SOLLTE AUTOMATISCH STARTEN. IST DIES NICHT DER FALL, DOPPELKLICKST DU ERST AUF DAS SYMBOL "ARBEITSPLATZ" UND ANSCHLIESSEND AUF DAS SYMBOL DES CD-ROM-LAUFWERKS. (DAS SOLLTE EIN BILDCHEN VON BEAVIS SEIN.) SCHLIESSLICH DOPPELKLICKST DU AUF DAS SYMBOL "SETUP", UM DAS SPIEL ZU INSTALLIEREN. FOLGE DEN ANWEISUNGEN FÜR EINE "TYPISCHE" INSTALLATION (TYPICAL).

DAS SPIEL AUSFÜHREN

KLICKE AUF DIE SCHALTFLÄCHE "START" UNTEN RECHTS AM BILDSCHIRM RAND. WÄHLE ZUNÄCHST DEN ORDNER PROGRAMME GEFOLGT VOM ORDNER "BEAVIS & BUTT-HEAD", UND KLICKE DANN AUF DAS SYMBOL "BUNGHOLE IN ONE".





DAS START-MENÜ

START THE GAME ("DAS SPIEL ANFANGEN"): FÄNGT EIN SPIEL AN.

OPTIONS ("OPTIONEN"): HIERMIT STELLST DU DIE LAUTSTÄRKE FÜR DIE SPIELER, DIE STIMMEN, DIE MUSIK UND DIE SOUNDEFFEKTE EIN. DU KANNST AUCH EINSTELLEN, WIE LANGE DIE WORTE DER SPIELER AUF DEM BILDSCHIRM ZU SEHEN SIND.

BEST SCORES ("BESTE ERGEBNISSE"): ZEIGT DIE BESTEN SPIELER UND IHRE SPIELERGEBNISSE AN.

QUIT ("VERLASSEN"): DAS SPIEL VERLASSEN.



DER BILDSCHIRM "PLAYER SELECT" (SPIELERAUSWAHL)

NACHDEM DU IM STARTMENÜ "START THE GAME" GEWÄHLT HAST, MUSST DU DEM COMPUTER SAGEN, WIE VIELE LEUTE AM SPIEL TEILNEHMEN. (ES KÖNNEN BIS ZU 4 SPIELER GLEICHZEITIG SPIELEN.) DANN WIRST DU AUFGEFORDERT, DIE FIGUREN ANZUGEBEN, DIE DU BENUTZEN WILLST. DIE SPIELER WÄHLEN REIHUM IHRE FIGUR AUS. WENN DU DICH GEIRRT HAST ODER LIEBER EINE ANDERE FIGUR AUSWÄHLEN MÖCHTEST, KLICKST DU AUF DEN PFEIL NACH LINKS AUF DEM BILDSCHIRM.





DAS SPIEL

DAS PAUSENMENÜ

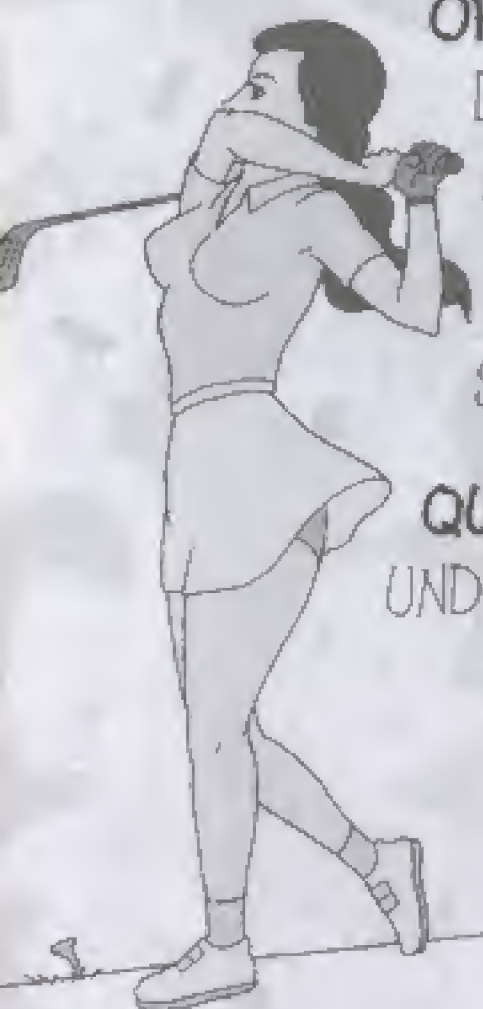
DU KANNST EIN LAUFENDES SPIEL ANHALTEN, INDEM DU DIE F1-TASTE DRÜCKST. ES ERSCHEINT DAS PAUSENMENÜ MIT FOLGENDEN OPTIONEN:

RESUME ("FORTSETZEN"): DAMIT NIMMST DU EIN UNTERBROCHENES SPIEL WIEDER AUF.

OPTIONS ("OPTIONEN"): HIER KANNST DU DIE LAUTSTÄRKE DER SOUNDEFFEKTE UND DER STIMMEN EINSTELLEN UND DIE EINSTELLUNGEN FÜR DIE TEXTANZEIGE VORNEHMEN.

RESTART GAME ("SPIEL NEU STARTEN"): BEGINNT EIN SPIEL MIT DER ERÖFFNUNGSSZENE.

QUIT TO WINDOWS ("SPIEL BEENDEN"): DAS SPIEL VERLASSEN UND ZURÜCK ZU WINDOWS GEHEN.

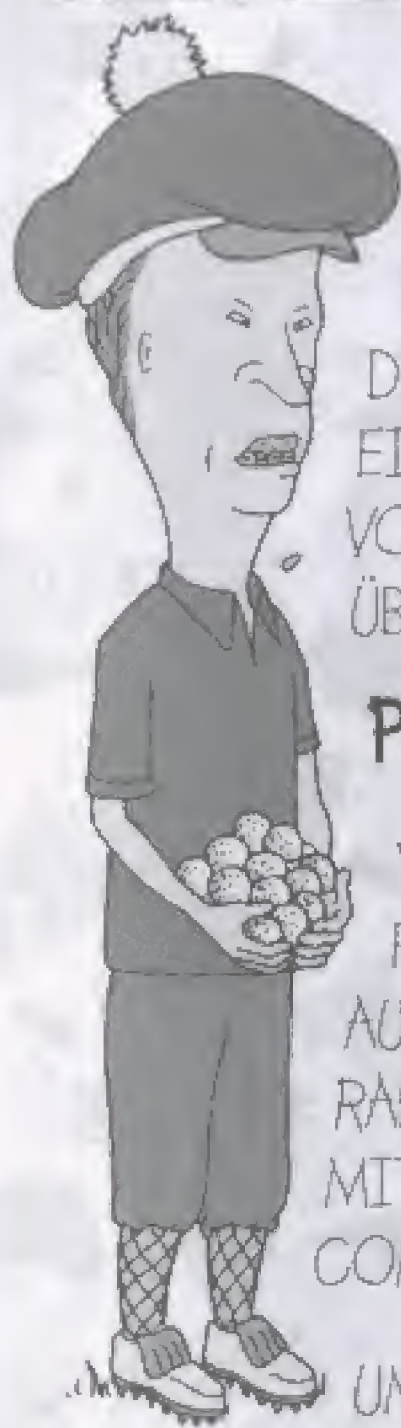


ZIEL DES SPIELS

DAS ZIEL VON BUNGHOLE IN ONE IST ES, IN ALLE 18 LÖCHER MIT SO WENIG PUNKTEN WIE MÖGLICH EINZULOCHEN. MANCHE LÖCHER HABEN ALLERDINGS FALLEN, DIE DICH EINEN SCHLAG KOSTEN KÖNNEN UND DEN BALL DORTHIN ZURÜCKBRINGEN, WO ER HERKAM. SOLCHE FALLEN SOLLTEST DU MÖGLICHST MEIDEN. IN ANDERE LÖCHER KANNST DU MIT EINEM EINZIGEN SCHLAG EINLOCHEN. DU BIST ECHT GUT, WENN DU MINDESTENS EINMAL PRO SPIEL EIN HOLE-IN-ONE LANDEST! IN EINEM SPIEL MIT 2-4 GOLFPARTNERN BLEIBEN DIE BÄLLE DER SPIELER SOLANGE AUF DEM RASEN, BIS SIE EINGELOCHT WERDEN. DU KANNST ÜBRIGENS MIT DEINEM BALL DIE BÄLLE DER ANDEREN SPIELER WEGSTOßEN, WENN DU AN DER REIHE BIST. DIESE TECHNIK IST SEHR NÜTZLICH, WENN DU EINEN SCHWIERIGEN SCHLAG EINES GEGNERS NOCH KNIFFLIGER MACHEN WILLST, ALS ER OHNEHIN SCHON IST.



EIN SPIEL SPIELEN



FLY-THROUGH (ÜBERBLICK)

UM EINEN BESSEREN ÜBERBLICK ÜBER DIE BESCHAFFENHEIT DES PLATZES ZU BEKOMMEN, KANNST DU VOR DEM LOCH MIT EINEM "FLY-THROUGH" DEN PLATZ AUS DER VOGELPERSPEKTIVE BETRACHTEN. UM DEN FLY-THROUGH ZU ÜBERSPRINGEN, DRÜCKST DU DIE ESC-TASTE.

PUTTEN

WENN DU MIT DEM PUTTEN AN DER REIHE BIST, WIRD DEINE FIGUR IN DER PUNKTETABELLE HERVORGEHOSEN. AUSSERDEM ERSCHEINT SIE IN EINER GROSSEN BOX. DER RAHMEN UM DEINE BOX ENTSPRUCHT DER FARBE DEINES BALLES. MIT EINER "FINDE-MIR-DEN-BALL"-SEQUENZ FINDET DER COMPUTER SOGAR DEINEN BALL WIEDER!

UM ZU PUTTEN, BEWEGST DU DIE MAUS ÜBER DEN BALL UND HÄLTST DIE LINKE TASTE GEDRÜCKT.

WÄHREND DU DIE TASTE GEDRÜCKT HÄLTST, BEWEGST DU DEN CURSOR VOM BALL WEG, UM DIE SCHLAGRICHTUNG ZU BESTIMMEN. DU PUTTEST, INDEM DU DIE TASTE LOSLÄSST. DER BALL WIRD NUN IN ENTGEGENGESETZTER RICHTUNG DER VORHER FESTGELEGTE RICHTUNG ABGESCHICKT, WOBEI DER SCHLAG JE NACH DER LÄNGE DER SCHLAGRICHTUNGSLINIE STÄRKER BZW. SCHWÄCHER WIRD. DU KANNST DEN SCHLAG LÖSCHEN, INDEM DU MIT DER RECHTEN MAUSTASTE KLICKST, BEVOR DU DIE LINKE TASTE LOSLÄSST. WENN DU EINE ANDERE ANSICHT DES LOCHS HABEN MÖCHTEST, KANNST DU DURCH DEN BILDSCHIRM SCROLLEN, INDEM DU DEN CURSOR ZUM RAND DES BILDSCHIRMS BEWEGST.

PUNKTETABELLE (SCORE BAR)

AUF DER LINKEN BILDSCHIRMSEITE BEFINDET SICH EINE PUNKTETABELLE. HIER WERDEN DIE ANDEREN SPIELER, DAS LOCH, DAS DU GERADE SPIELST, DAS PAR UND DIE ANZAHL DER SCHLÄGE, DIE JEDER SPIELER DURCHGEFÜHRT HAT, GEZEIGT. DU KANNST DURCH ANKLICKEN DES PFEILS RECHTS NEBEN DER TABELLE DIE PUNKTETABELLE VERSTECKEN UND SIE WIEDER SICHTBAR MACHEN, INDEM DU ERNEUT AUF DEN PFEIL KLICKST.

PUNKTEKARTE (SCORE-CARD)

UM DEN SPIELVERLAUF LOCH FÜR LOCH ZU VERFOLGEN, KANNST DU DIE PUNKTEKARTE AUFRUFEN. DAZU KLICKST DU DEN KNOPF MIT DEM PUNKTEKARTENSYMBOL RECHTS NEBEN DER PUNKTETABELLE.





TECHNISCHE HILFE UND KUNDENSERVICE

SIE HABEN TECHNISCHE PROBLEME BEIM INSTALLIEREN DER SOFTWARE ODER STECKEN MITTEN IM SPIEL FEST UND WISSEN NICHT WEITER? KEIN PROBLEM - UNSERE HOTLINE-MITARBEITER HELFEN IHNEN GERNE WEITER. SIE ERREICHEN UNSERE SPIELE-HOTLINE:

MONTAGS BIS SONNTAGS (AUßER AN FEIERTAGEN)
ZWISCHEN 15.00 UND 20.00 UHR
TEL. 01805 / 25 43 91

AUCH AUßERHALB UNSERER HOTLINE-ZEITEN GIBT ES KEINEN GRUND ZUR VERZWEIFLUNG: UNSERE SUPPORT-SPRACHBOX HAT JEDE MENGE TIPS UND TRICKS SOWIE ANTWORTEN AUF HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN ZU UNSEREN PRODUKTEN: AN 365 TAGEN IM JAHR, 24 STUNDEN TÄGLICH.

INFO-SPRACHBOX
TEL. 01805 / 25 43 92

SIE KÖNNEN UNS AUCH GERNE SCHREIBEN:

GT INTERACTIVE SOFTWARE GMBH
KUNDENSERVICE
WARBURGSTR. 35
D - 20354 HAMBURG

FAX: 01805 / 25 43 93
ALLE SCHRIFTLICHEN ANFRAGEN WERDEN INNERHALB VON 2 TAGEN BEARBEITET.

BITTE BEACHTEN SIE: SOLLTEN SIE FESTSTELLEN, DAB IHRE CD FEHLERHAFT IST, WENDEN SIE SICH BITTE DIREKT AN IHREN HÄNDLER ODER SETZEN SICH TELEFONISCH MIT UNSEREM KUNDENSERVICE IN VERBINDUNG.

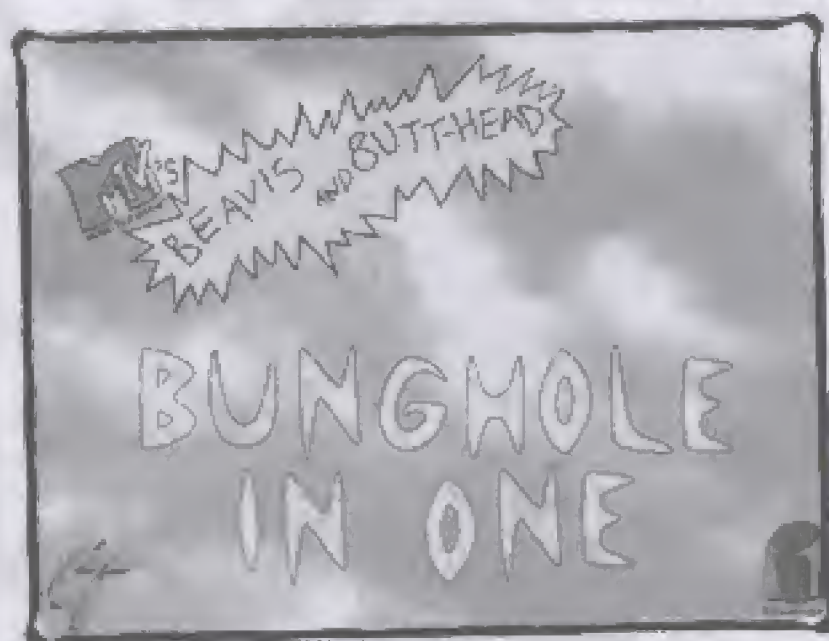




CONFIGURACIÓN MÍNIMA	2
CÓMO EMPEZAR	2
MENÚS	3
CÓMO JUGAR	4
ASISTENCIA TÉCNICA	5

CONFIGURACIÓN MÍNIMA

- PROCESADOR PENTIUM A 133 MHZ
- 16 MB DE RAM
- WINDOWS®95, 98 O WINDOWS® NT 4.0
- 50 MB DE ESPACIO LIBRE EN EL DISCO DURO
- UNIDAD DE CD-ROM DE CUÁDRUPLE VELOCIDAD
- TARJETA DE VÍDEO COMPATIBLE CON DIRECTDRAW, CON 2 MB DE MEMORIA PARA VÍDEO
- TARJETA DE SONIDO COMPATIBLE CON DIRECTSOUND



CÓMO EMPEZAR

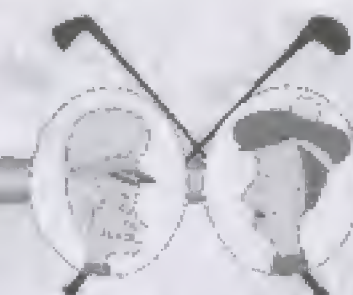
INSTALACIÓN DEL JUEGO

INTRODUCE EL CD EN LA UNIDAD DE CD-ROM. EL PROGRAMA DE INSTALACIÓN ARRANCARÁ DE FORMA AUTOMÁTICA. SI NO LO HACE, PULSA DOS VECES PRIMERO SOBRE EL ICONO "MI PC", Y LUEGO SOBRE EL ICONO DE LA UNIDAD DE CD-ROM (QUE APARECERÁ REPRESENTADO CON UN DIBUJO DE BEAVIS). POR ÚLTIMO, PULSA DOS VECES SOBRE EL ICONO "SETUP" (INSTALACIÓN) PARA INSTALAR EL JUEGO. SIGUE LAS INSTRUCCIONES PARA REALIZAR UNA INSTALACIÓN "TYPICAL" (ESTÁNDAR).

EJECUCIÓN DEL JUEGO

PULSA EL BOTÓN INICIO, EN EL ÁNGULO INFERIOR IZQUIERDO DE LA PANTALLA SELECCIONA PRIMERO LA CARPETA "PROGRAMAS", Y LUEGO LA DENOMINADA "BEAVIS & BUTT-HEAD". POR ÚLTIMO, SELECCIONA EL ICONO "BUNGHOLE IN ONE".





MENÚ DE INICIO

START THE GAME (INICIAR LA PARTIDA): SIRVE PARA INICIAR LA PARTIDA.

OPTIONS (OPCIONES): EN ESTA PANTALLA PUEDES AJUSTAR EL VOLUMEN DE LOS JUGADORES, EL DIÁLOGO, LA MÚSICA Y LOS EFECTOS DE SONIDO. ADEMÁS, TE PERMITE FIJAR CUÁNTO TIEMPO APARECERÁ EL DIÁLOGO DE LOS JUGADORES EN LA PANTALLA.

BEST SCORES (MEJORES PUNTUACIONES): MUESTRA EN PANTALLA LOS RÉCORDS DE LOS MEJORES JUGADORES.

CREDITS (FICHA TÉCNICA): AQUÍ PODRÁS VER QUIÉNES SON LOS CREADORES DE ESTE MAGNÍFICO JUEGO.

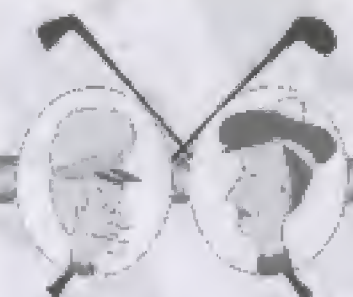
QUIT (SALIR): ABANDONA LA PARTIDA.



LAS PANTALLAS DE SELECCIÓN DE JUGADORES

CUANDO SELECCIONES LA OPCIÓN "START THE GAME" EN EL MENÚ DE INICIO, TENDRÁS QUE ESPECIFICAR EL TOTAL DE JUGADORES QUE PARTICIPARÁN (PUEDEN JUGAR UN MÁXIMO DE 4 A LA VEZ). A CONTINUACIÓN, SE TE PEDIRÁ QUE ELIJAS LOS PERSONAJES QUE QUIERES UTILIZAR. CADA JUGADOR SELECCIONARÁ UN PERSONAJE. PULSA LA FLECHA DE LA PANTALLA QUE SEÑALA HACIA LA IZQUIERDA, EN EL CASO DE QUE CAMBIES DE OPINIÓN O TE EQUIVOQUES.





CÓMO JUGAR

EL MENÚ DE PAUSA

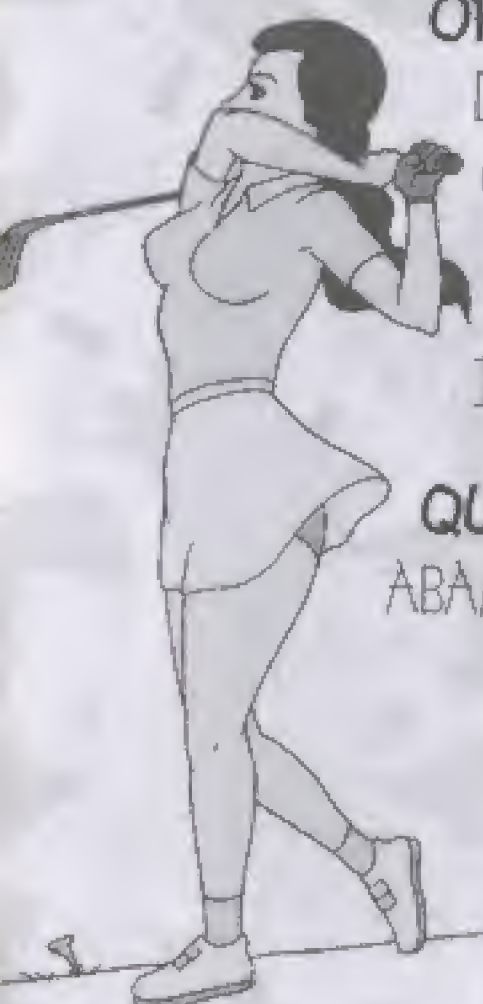
SI PULSAS LA TECLA F1 CUANDO ESTÉS JUGANDO, LA PARTIDA SE DETENDRÁ Y APARECERÁ EL MENÚ DE PAUSA. EN ESTE MENÚ PODRÁS VER LAS SIGUIENTES OPCIONES:

RESUME (REANUDAR): CONTINÚA LA PARTIDA.

OPTIONS (OPCIONES): TE PERMITE AJUSTAR EL VOLUMEN DE LOS EFECTOS DE SONIDO Y DEL DIÁLOGO, ADEMÁS DE CAMBIAR LOS AJUSTES DEL TEXTO EN PANTALLA.

RESTART GAME (REINICIAR LA PARTIDA): VUELVE A INICIAR LA PARTIDA DESDE LA ESCENA INTRODUCTORIA.

QUIT TO WINDOWS (SALIR A WINDOWS): SIRVE PARA ABANDONAR LA PARTIDA.

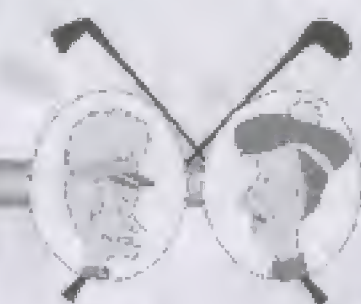


CARACTERÍSTICAS GENERALES

EL OBJETIVO DE "BUNGHOLE IN ONE" ES COMPLETAR LOS 18 HOYOS ALCANZANDO EL MÍNIMO NÚMERO POSIBLE DE PUNTOS. EN ALGUNOS HOYOS HAY TRAMPAS QUE TE COSTARÁN UN TIRO, POR LO QUE TENDRÁS QUE VOLVER A COLOCAR LA BOLA DONDE ESTABA ANTES (TRATA DE EVITAR QUE ESTO OCURRA). ALGUNOS HOYOS PUEDEN COMPLETARSE CON UN SIMPLE GOLPE... TE DARÁS CUENTA DE QUE COMIENZAS A JUGAR CON CIERTO NIVEL CUANDO SEAS CAPAZ DE HACER AL MENOS UN HOYO EN UNO EN CADA PARTIDA. CUANDO PARTICIPEN ENTRE 2 Y 4 GOLFISTAS, LA BOLA DE CADA JUGADOR PERMANECERÁ EN EL CAMPO HASTA QUE SEA COLOCADA EN EL HOYO. NO TE OLVIDES DE QUE PUEDES DERRIBAR A OTROS JUGADORES U OTRAS BOLAS QUE HAYA CERCA CON TU PROPIA BOLA CUANDO LLEGUE TU TURNO DE JUEGO... LO QUE VIENE MUY BIEN SI QUIERES QUE EL TIRO DE UN ADVERSARIO SEA MÁS DIFÍCIL.



CÓMO JUGAR



VISTA GENERAL DEL CAMPO DE JUEGO

ANTES DE COMENZAR EL HOYO, PODRÁS DISFRUTAR DE UNA VISTA GENERAL DEL CAMPO DE JUEGO, PUDIENDO ACCEDER AL "TENDIDO DEL TERRENO". SI DECIDES PRESCINDIR DE ESTA OPCIÓN, PULSA LA TECLA ESC.

TIROS AL HOYO

CUANDO TE TOQUE EL TURNO DE GOLPEAR CON EL PUTTER, TU PERSONAJE APARECERÁ DESTACADO EN LA BARRA DE PUNTUACIONES, DENTRO DE UN CUADRO DE GRAN TAMAÑO. LA LÍNEA QUE DELIMITA EL CUADRO APARECERÁ DEL MISMO COLOR QUE TU BOLA DE JUEGO. ADEMÁS, EL JUEGO LOCALIZARÁ LA BOLA CON LA CARACTERÍSTICA ANIMADA DEL "BUSCADOR DE BOLAS".

PARA REALIZAR UN TIRO AL HOYO (CON UN PUTTER), MUEVE EL RATÓN SOBRE LA BOLA MIENTRAS MANTIENES PULSADO EL BOTÓN IZQUIERDO DEL RATÓN. A CONTINUACIÓN, ARRASTRA EL CURSOR Y ALÉJALO DE LA BOLA. AL HACERLO, APARECERÁ LA LÍNEA DEL OBJETIVO. PARA LANZAR LA BOLA NO TIENES MÁS QUE SOLTAR EL BOTÓN IZQUIERDO DEL RATÓN. LA BOLA SE LANZARÁ EN DIRECCIÓN CONTRARIA A LA LÍNEA DEL OBJETIVO. CUANTO MÁS LARGA SEA LA LÍNEA, MÁS FUERZA TENDRÁ EL TIRO. SI QUIERES CANCELAR EL TIRO, PULSA EL BOTÓN DERECHO DEL RATÓN ANTES DE SOLTAR EL IZQUIERDO.

SI QUIERES VER UNA PARTE DISTINTA DEL HOYO, DESPLÁZATE POR LA PANTALLA ARRASTRANDO EL CURSOR HACIA EL BORDE DE ÉSTA.

BARRA DE PUNTUACIONES

EN LA PARTE IZQUIERDA DE LA PANTALLA HAY UNA BARRA DE PUNTUACIONES. AQUÍ APARECEN LOS DEMÁS JUGADORES, EL HOYO DONDE ESTÁS JUGANDO EL PAR, Y EL NÚMERO DE GOLPES QUE TODOS LOS JUGADORES HAN REALIZADO. PARA OCULTAR LA BARRA DE PUNTUACIONES, PULSA SOBRE LA FLECHA QUE SE ENCUENTRA A LA DERECHA DE LA MISMA. CUANDO QUIERAS QUE ESTA BARRA VUELVA A APARECER, PULSA DE NUEVO SOBRE LA FLECHA.

TARJETA DE PUNTUACIONES

PARA VER CÓMO SE ESTÁ DESARROLLANDO UNA PARTIDA, HOYO POR HOYO, PUEDES ACCEDER A LA TARJETA DE PUNTUACIONES. PULSA EL BOTÓN QUE TIENE EL ICONO DE LA TARJETA DE PUNTUACIONES QUE HAY A LA DERECHA DE LA BARRA DE PUNTUACIONES.



SERVICIO DE ASISTENCIA TÉCNICA: 902 113 918.

HORARIO DE LUNES A VIERNES: 09:00H - 14:00H / 16:00H - 19:00H.







CONFIGURAZIONE MINIMA

2

PER COMINCIARE

2

MENU

3

IL GIOCO

4

CONFIGURAZIONE MINIMA

- MICROPROCESSORE PENTIUM A 133 MHZ
- 16 MB DI RAM
- WINDOWS® 95, 98 O WINDOWS® NT 4.0
- 50 MB DI SPAZIO LIBERO SU DISCO FISSO
- UNITÀ CD ROM A QUADRUPLA VELOCITÀ
- SCHEDA VIDEO COMPATIBILE CON DIRECTDRAW CON 2 MB DI MEMORIA VIDEO
- SCHEDA AUDIO COMPATIBILE CON DIRECTSOUND

BUNGHOLE
IN ONE

PER COMINCIARE

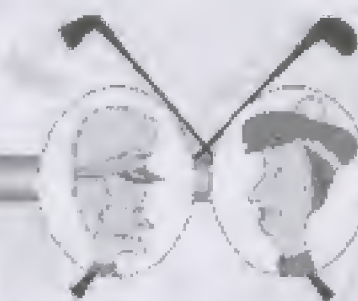
INSTALLARE IL GIOCO

INSERISCI IL CD-ROM NELLA RELATIVA UNITÀ. IL PROGRAMMA DI INSTALLAZIONE DOVREBBE AVVIARSI AUTOMATICAMENTE. SE CIÒ NON DOVESSE AVVENIRE, CLICCA DUE VOLTE SULL'ICONA 'RISORSE DEL COMPUTER', QUINDI CLICCA DUE VOLTE SULL'ICONA DELL'UNITÀ CD-ROM (QUELLA CON LA FIGURA DI BEAVIS). INFINE, CLICCA DUE VOLTE SULL'ICONA 'SETUP' (INSTALLAZIONE) PER INSTALLARE IL GIOCO. SEGUI LE ISTRUZIONI PER L'INSTALLAZIONE 'TYPICAL' (TIPICA).

ESEGUIRE IL GIOCO

CLICCA SUL TASTO 'AVVIO' NELL'ANGOLO IN BASSO A SINISTRA SULLO SCHERMO. SELEZIONA LA CARTELLA 'PROGRAMMI', QUINDI LA CARTELLA 'BEAVIS & BUTT-HEAD', POI SCEGLI L'ICONA 'BUNGHOLE IN ONE'.





IL MENU AVVIO

'START THE GAME' (AVVIA IL GIOCO): AVVIA IL GIOCO.

'OPTIONS' (OPZIONI): CONSENTE DI REGOLARE IL VOLUME PER I GIOCATORI, LE VOCI, LA MUSICA E GLI EFFETTI SONORI. INOLTRE TI CONSENTE DI IMPOSTARE PER QUANTO TEMPO I GIOCATORI E LE PAROLE RESTERANNO SULLO SCHERMO.

'BEST SCORES' (PUNTEGGI RECORD): VISUALIZZA I GIOCATORI MIGLIORI E I LORO PUNTEGGI.

'QUIT' (ESCI): CONSENTE DI USCIRE DAL GIOCO.



LE VIDEATE DI SELEZIONE DEI GIOCATORI

DOPO AVER SELEZIONATO 'START THE GAME' DA 'START MENU' (MENU DI AVVIO), DOVRAI IMPOSTARE IL NUMERO DEI GIOCATORI (FINO A QUATTRO PERSONE POSSONO GIOCARE CONTEMPORANEAMENTE). POI TI VERRÀ CHIESTO QUALI PERSONAGGI VUOI USARE. OGNI GIOCATORE SELEZIONA UN PERSONAGGIO A TURNO. CLICCA SULLA FRECCIA CON LA PUNTA RIVOLTA A SINISTRA SULLA VIDEATA SE CAMBI IDEA O FAI UN ERRORE.





IL GIOCO

IL MENU DI PAUSA

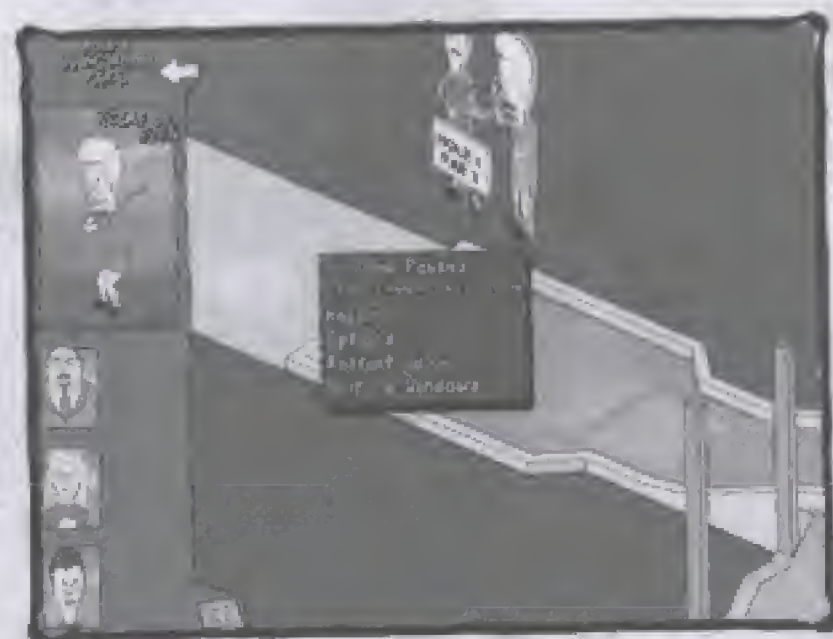
PREMENDO F1 METTERAI IL GIOCO IN PAUSA, E VISUALIZZERAI IL 'PAUSE MENU' (MENU DI PAUSA). APPARIRANNO LE SEGUENTI OPZIONI:

'RESUME' (RIPRISTINA): TI RIPORTA ALL'INTERNO DEL GIOCO.

'OPTIONS': TI CONSENTE DI IMPOSTARE GLI EFFETTI SONORI E IL VOLUME DELLE VOCI, OLTRE CHE CAMBIARE LE IMPOSTAZIONI DI DISPLAY DEL TESTO.

'RESTART GAME' (RIPRENDI PARTITA): RIAVVIA IL GIOCO DALLA SCENA INIZIALE.

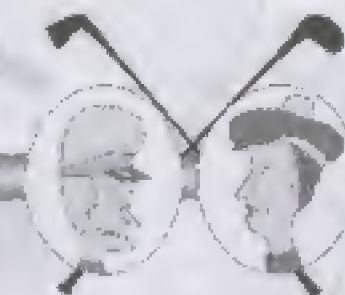
'QUIT TO WINDOWS' (RITORNA A WINDOWS): TI CONSENTE DI USCIRE DAL GIOCO.



CENNI PRELIMINARI

L'OBIETTIVO DI 'BUNG HOLE IN ONE' È COMPLETARE LE 18 BUCHE CON IL MINOR NUMERO DI COLPI POSSIBILE. ALCUNE BUCHE SONO PROVviste DI OSTACOLI CHE POTREBBERO COSTARTI UN COLPO DI PENALITÀ E RIPORTARE LA TUA PALLINA NELLA POSIZIONE DA CUI HAI EFFETTUATO IL TIRO (CERCA DI EVITARLE). ALCUNE BUCHE POSSONO ESSERE RAGGIUNTE CON UN SOLO TIRO... SE RIESCI A MANDARE LA PALLINA IN BUCIA CON UN SOLO TIRO IN OGNI PARTITA, VUOL DIRE CHE SEI PROPRIO BRAVO. NELLE PARTITE CON 2-4 GIOCATORI, LA PALLINA DI OGNI GIOCATORE RIMANE SUL PERCORSO FINCHÉ NON VIENE MANDATA IN BUCIA. RICORDATI CHE PUOI COLPIRE LE PALLINE DEGLI ALTRI GIOCATORI DURANTE IL TUO TURNO... CIÒ PUÒ TORNARE UTILE QUANDO VUOI RENDERE IL TIRO DEL TUO AVVERSARIO PIÙ DIFFICILE.





PANORAMICA DEL PERCORSO

PRIMA DI INIZIARE A GIOCARE, VERRÀ VISUALIZZATA UNA PANORAMICA DEL PERCORSO, CHE TI PERMETTERÀ DI CONOSCERE LA CONFIGURAZIONE DEL TERRENO. PER SALTARE QUESTA PARTE, PREMI IL TASTO ESC.

TIRARE IN BUCÀ

QUANDO È IL TUO TURNO DI TIRARE IN BUCÀ, IL TUO PERSONAGGIO VERRÀ EVIDENZIATO NELLA BARRA DEL PUNTEGGIO, E APPARIRÀ IN UNA GRANDE CASELLA. IL BORDO DELLA CASELLA SARÀ DELLO STESSO COLORE DELLA TUA PALLINA. IL GIOCO SI DIRIGERÀ VERSO LA PALLA CON L'ANIMAZIONE 'CERCA-PALLINA'.

PER EFFETTUARE IL TIRO, SPOSTA IL MOUSE SULLA PALLA, TENENDO PREMUTO IL PULSANTE SINISTRO. MUOVI IL CURSORE LONTANO DALLA PALLA. VERRÀ VISUALIZZATA LA LINEA DI MIRA. RILASCIÀ IL PULSANTE DEL MOUSE PER COLPIRE LA PALLA. QUEST'ULTIMA SI DIRIGERÀ NELLA DIREZIONE

OPPOSTA RISPETTO ALLA LINEA DI MIRA. PIÙ LUNGA È LA LINEA, PIÙ DIFFICILE SARÀ IL TIRO. PER ANNULLARE IL COLPO, PREMI IL PULSANTE DESTRO DEL MOUSE PRIMA DI RILASCIARE QUELLO SINISTRO.

SE VUOI VEDERE UNA PARTE DIVERSA DELLA BUCÀ, PUOI SCORRERE LA VIDEATA MUOVENDO IL CURSORE ALL'ESTREMITÀ DELLO SCHERMO.

BARRA DEL PUNTEGGIO

SULLA PARTE SINISTRA DELLA VIDEATA TROVERAI LA BARRA DEL PUNTEGGIO. QUESTA MOSTRA GLI ALTRI GIOCATORI, LA BUCÀ CHE STAI GIOCANDO, IL PAR E IL NUMERO DI COLPI EFFETTUATI DA OGNI GIOCATORE. PER NASCONDERE LA BARRA DEL PUNTEGGIO, CLICCA SULLA FRECCIA SULLA DESTRA DELLA BARRA. SE VUOI RIPRISTINARE LA BARRA, CLICCA DI NUOVO SULLA FRECCIA.

SCHEDA DEL PUNTEGGIO

PER VEDERE L'ANDAMENTO DEL GIOCO, BUCÀ PER BUCÀ, PUOI VISUALIZZARE LA SCHEDA DEL PUNTEGGIO. PREMI IL TASTO CONTRASSEGNA TO DALL'ICONA DELLA SCHEDA DEL PUNTEGGIO CHE SI TROVA A DESTRA DELLA BARRA DEL PUNTEGGIO.



MTV PRODUCER TONY CALANDRA

PRODUCER	NATHAN ROSE
ASSOCIATE PRODUCER.....	JAMAL JENNINGS
CEO	RON CHAIMOWITZ
SENIOR V.P. PRODUCT DEVELOPMENT	MIKE RYDER
V.P. OF MARKETING.....	HOLLY NEWMAN
V.P. OF CORPORATE COMMUNICATIONS	ALLYNE MILLS
DIRECTOR OF COMMUNICATIONS	DAN HARNETT
COMMUNICATIONS MANAGER ...	ALAN B. LEWIS
DIRECTOR OF PRODUCT DEVELOPMENT SERVICES	MARY STEER
QA MANAGER	STEVE KNOPP
LEAD TESTER	JOE "THE MAESTRO" SCHULTZ

TESTERS	JOE ORR SCOTT DONALDSON PETER WITCHER
GROUP PRODUCT MANAGER	EVAN STEIN
ASST. PRODUCT MANAGER	PHIL TUCKER
SR. PRODUCT MANAGER	KEN GOLD
MARKETING SPECIALIST	ALAN DiMATTIA
DIRECTOR OF CREATIVE SERVICES	LESLIE MILLS
CREATIVE DIRECTOR	VIC MERRITT
PRODUCTION MANAGER	LIZ FIERRO
SR. GRAPHIC DESIGNER	MICHAEL MARRS
GRAPHIC DESIGNER	LESLEY ZINN
GRAPHIC ARTIST	JILL POMPER
MANUAL EDITOR	PETER WITCHER

END-USER LICENSE AGREEMENT

PLEASE READ CAREFULLY. BY USING OR INSTALLING THIS SOFTWARE, OR BY PLACING OR COPYING THIS SOFTWARE ON YOUR COMPUTER HARDWARE, COMPUTER RAM OR OTHER STORAGE MEDIUM, YOU ARE AGREEING TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LICENSE. IF YOU DO NOT AGREE TO THESE TERMS, PROMPTLY RETURN THE PRODUCT IN ITS PACKAGING TO THE PLACE WHERE YOU OBTAINED IT.

1. License. The software accompanying this license (the "Software") and the related documentation are licensed to you by us and are subject to this license. If the Software is configured for loading onto a hard drive, you may so load the Software only onto the hard drive of a single computer and run the Software off only that hard drive. You may not delete the copyright notices or any other proprietary legends on the original copy of the Software. If there is an editor incorporated into the Software, this license is also subject to Section 8 below. You agree that the Software will not be shipped, transferred or exported into any country in violation of the U.S. Export Administration Act (or any other law governing such matters) by you or anyone at your direction and that you will not utilize and will not authorize anyone to utilize, in any other manner, the Software in violation of any applicable law. The Software may not be downloaded or otherwise exported or reexported into (or to a national or resident of) any country to which the U.S. has embargoed goods or to anyone or into any country who/which are prohibited by applicable law, from receiving such property.
2. Restrictions. The Software contains copyrighted material, trade secrets and other proprietary material. You may not decompile, modify reverse engineer, publicly display, prepare derivative works based on the Software (except as permitted in Section 8, below), disassemble or otherwise reproduce the Software. You may not rent, sell, lease, sublicense or distribute the Software. You may not offer the Software on a pay-per-play basis or otherwise commercially exploit the Software or use the Software for any commercial purpose. You may not electronically transmit the Software from one computer to another or over a network.
3. Termination. This license is effective until terminated. You may terminate this license at any time by destroying the Software and related documentation. This license will terminate immediately without notice from us if you fail to comply with any provision of this license. Upon termination, you must destroy the Software and related documentation.
4. Disclaimer of Warranty on Software. You are aware and agree that use of the Software and the media on which it is recorded is at your sole risk. The Software, related documentation and the media are provided "AS IS". Unless otherwise provided by applicable law, GT Interactive Software Corp. ("GT") warrants to the original purchaser of this product that the Software storage medium will be free from defects in material and workmanship under normal use for ninety (90) days from the date of purchase. This warranty is void if the defect has arisen through accident, abuse, neglect or misapplication. GT EXPRESSLY DISCLAIMS ALL OTHER WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. WE DO NOT WARRANT THAT THE FUNCTIONS CONTAINED IN THE SOFTWARE WILL MEET YOUR REQUIREMENTS, NO ORAL OR WRITTEN INFORMATION OR ADVICE GIVEN BY US OR ANY OF OUR AUTHORIZED REPRESENTATIVES SHALL CREATE A WARRANTY OR IN ANY WAY INCREASE THE SCOPE OF THIS WARRANTY. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OF IMPLIED WARRANTIES, SO THE ABOVE EXCLUSIONS MAY NOT APPLY TO YOU.
5. Limitation of Liability. UNDER NO CIRCUMSTANCES, INCLUDING NEGLIGENCE, SHALL GT OR ITS OFFICERS, EMPLOYEES, DIRECTORS, AGENTS, LICENSEES, SUBLICENSEE OR ASSIGNS BE LIABLE FOR ANY INCIDENTAL, SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES THAT RESULT FROM THE USE OR INABILITY TO USE THE SOFTWARE OR RELATED DOCUMENTATION, EVEN IF SUCH PARTIES HAVE BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF THOSE DAMAGES. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE LIMITATION OR EXCLUSION OF LIABILITY FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU. In no event shall our total liability to you for all damages, losses, and causes of action (whether in contract, tort or otherwise) exceed the amount paid by you for the Software.
6. Controlling Law and Severability. This license shall be governed by and construed in accordance with the laws of the State of New York, USA. Exclusive venue for all litigation shall be in New York, New York. If any provision of this license is unenforceable, the rest of it shall remain in effect.
7. Complete Agreement. This license constitutes the entire agreement between the parties with respect to the use of the Software and the related documentation.
8. Editor and End-user Variations.
 - (a) The Software may include an "Editor". An "Editor" is a feature which allows you to modify the Software or to construct new variations for use with it. These modifications and variations can be both playable and non-playable. An Editor includes its associated tools and utilities. An Editor is NOT shareware. You may not freely distribute it to any BBS, CD, floppy or any other media. You may not sell it or repackage it for sale.
 - (b) Using the Editor, you may create modifications or enhancements to the Software, including the construction of new levels (collectively referred to as "Variations"), subject to the following restrictions:
 - i. Your Variations must only work with the full, registered copy of the Software, not independently or with any other software.
 - ii. Your Variations must not contain modifications to any executable file.
 - iii. Your Variations must not contain any libelous, defamatory, or other illegal material, material that is scandalous or invades the rights of privacy or publicity of any third party, or contains any trademarks, copyright-protected work, or other recognizable property of third parties.
 - iv. At least once in every online description and with reasonable duration on the opening screen, your Variations must prominently identify (i) the names and email addresses of its creators, and (ii) the words "THIS LEVEL IS NOT MADE BY OR SUPPORTED BY GT Interactive Software Corp., The WizardWorks Group, Inc., or any of such parties affiliates and subsidiaries."
 - v. Your Variations must be distributed solely for free. Neither you nor any other person or party may sell them to anyone, commercially exploit them in any way, or charge anyone for using them. You may exchange them at no charge among other end-users.
 - vi. By distributing or permitting the distribution of any of your Variations, you hereby grant back to GT an irrevocable, worldwide, royalty-free right to use and distribute them by any means.
 - vii. The prohibitions and restrictions in this section apply to anyone in possession of the Software or any of your Variations.
9. Copyright. The Software and all copyrights, trademarks and all other conceivable intellectual property rights related to the Software are owned by GT or its licensors and are protected by United States copyrights laws, international treaty provisions and all applicable law, such as the Lanham Act. You must treat the Software like any other copyrighted material, as required by 17 U.S.C. section 101 et seq. and other applicable law. You agree that you are receiving a copy of the Software by license only and not by sale and that the "first sale" doctrine of 17 U.S.C. section 109 does not apply to your receipt or use of the Software.

Please do not make unauthorized copies. The program you've purchase was produced through the efforts of many people who earn their livelihood from its lawful use. Don't make copies for other who have not paid for the right to use it. To report copyright violations to the Software Publishers Association, call 1-800-388-PIR8 or write:

Software Publishers Association, 1101 Connecticut Ave., Suite 901, NW Washington, DC 20036

This program is protected by United States federal and international copyright laws.

All trademarks mentioned in this manual are the property of their respective owners.

YOU MAY NOT DISTRIBUTE THIS VERSION OF THE SOFTWARE.

MTV
BEAVIS AND BUTT-HEAD
BUNGHOLE
IN ONE™



GT INTERACTIVE
SOFTWARE (UK) LTD.,
116 BAKER STREET,
LONDON W1M 1LB.

GT INTERACTIVE SOFTWARE,
WARBURGSTRASSE 35,
20354 HAMBURG, GERMANY.

GT INTERACTIVE
SOFTWARE FRANCE,
26 BOULEVARD
MALESHERBES,
75008 PARIS, FRANCE.



Beavis & Butt-head™ Bunghole In One ©1998 MTV Networks. All Rights Reserved "MTV Music Television", "Beavis and Butt-head" and all related logos, titles and characters are trademarks owned and licensed for use by MTV Networks, a division of Viacom International Inc. Beavis and Butt-head created by Mike Judge. Software ©1998 GT Interactive Software Corp. Published and Distributed by GT Interactive Software Corp. GT is a trademark and the GT Logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. Created by The Illusions Gaming Company under license from GT Interactive Software Corp. under sublicense from MTV Networks, a division of Viacom International Inc. Microsoft® and Windows® are registered trademarks of the Microsoft Corporation. All other trademarks are property of their respective companies.